Хитрости и приемы куратора

Как получать удовольствие от вождения по Дельта Грин

Автор - Dennis Detwiller
опубликовано 28.10.2021
Перевод и редакция - Magnum Spiritus
Телеграм-канал DeltaGreenDaily
ver 1.1

Я получаю множество сообщений, в которых в том или ином варианте следующее содержание: «Мы играли в миссию X, но Агенты сосредоточились на Y, которая не была подробно описана в миссии, и это испортило игру» *или* «Игроки внезапно решили сделать что-то совершенно нелогичное, и я не знал, что делать».

На это счет у меня есть пара мыслей.

*Во-первых, ни одна описанная миссия или кампания – даже те, которые состоят из 180 000 слов – никогда не смогут даже приблизиться к тому, чтобы охватить все возможные исходы игры. Это просто факт. Я могу писать «*Невозможные пейзажи*»[1] десять лет, получится что-то вроде 1900 страниц, и это ВСЕ ЕЩЁ не охватит все варианты.*

[1] Это недавно изданный модуль в твердой обложке, что само по себе говорит, что там очень много страниц.

Во-вторых, работа Куратора требует более серьезных вещей, чем механическое воспроизведение книги и точно не пустой взгляд, когда вы достигаете грани сюжетных линий миссии. Если книжное повествование закончилось, а игроки отправляют своих Агентов дальше в направлении, не указанном в миссии, вы, как Куратор, должны восполнить этот пробел. В конце концов, это просто рабочая задача. Как минимум.

Быть Куратором – захватывающая, но обременительная работа. Вы ведущий, модератор правил, артист, рассказчик и писатель в одном лице. Из всех этих вещей, артист чаще всего упускается из виду. Вы для того, чтобы гарантировать веселье за столом, и это включает в себя МНОГО вещей. Баланс. Темп. Убедитесь, что у каждого за столом есть свои моменты. Следите за тем, чтобы правила не тормозили игру. И еще… и еще, и еще, и еще.. Надо помнить, что дело не только в том, чтобы разжевывать миссию по кусочкам и бросать кости.

Теперь, сказав все это, есть хорошие новости… Проблемы, которые сбивают игру Дельта Грин с пути, как правило, делятся всего на несколько категорий, и есть несколько простых приемов, чтобы перевести игру в нужное русло.

Сначала давайте рассмотрим эти проблемы.

Проблемы

Проблемы, которые я чаще всего вижу в играх Дельта Грин, почти всегда являются одной из следующих:

Слишком много всего, слишком быстро

Куратор скатывается в конфронтацию или разоблачение. Через полчаса после начала игры ты сталкиваешься с крупными злодеями и выясняешь, что происходит… теперь дело за малым - спланировать идеальное нападение в следующие 3 часа.

Это проблема, которая может убить игру. Слишком много и слишком рано в игре про заговор и хоррор часто фатально, и не в хорошем смысле.

Событие катится ко всем чертям

Большое событие не оказывает влияния. Чудовище ошеломляет. Секрет не кажется особенным. Агенты угадывают все и устраняют угрозу до того, как что-либо произойдет. Вы видели это и раньше: нет ничего хуже замаха и промаха.

Центральная тема Дельта Грин заключается в том, что разоблачения – ужасающие и прочие – *должны заходить и быть значимыми*. Игроки и их Агенты должны радоваться крупным открытиям, а не зевать. Но иногда такие вещи просто проваливаются. Есть много возможных причин, почему так происходит:

это просто не очень хорошее событие, время было неподходящим, никто не слушал. Но результат один: игра становится неинтересной.

Отсутствие вовлеченности

Игроки не задают вопросов и не делают заметок. Их нужно подталкивать к принятию решений о действиях. Им нужно снова и снова напоминать, кто есть кто и что происходит. Они болтают в смартфонах или разговаривают друг с другом, пока вы, Куратор, рассказываете, и только позже они задают вопросы вроде: «*Эй, а шериф, как его там, был на месте убийства?*» хотя их агент разговаривал с шерифом 20 минут.

Дельта Грин посвящена *расследованию*, которое требует включенности игрока. Без этой включенности, если игроки просто сидят и ждут, что им все будет предоставлено по мере необходимости, создается плохой прецедент, и независимо от того, что вы задумали, скорее всего, это просто не сработает.

Слишком большая пауза между кошмарами

Игра стала полицейско-процессуальной, без драмы и уж тем более хоррора. Независимо от того, насколько отчаянно игроки ведут своих агентов, они просто не могут найти плохого парня, монстра или угрозу. Не имеет значения, происходит это из-за того, что они пропускают подсказку, проваливают бросок навыка или просто игнорируют очевидные (даже *смехотворно очевидные*) подсказки. Важно то, что Дельта Грин – это про оправдание ожиданий: моменты удивления, заговор и ужас, которые врываются и пытаются поглотить агентов.

Без этих сверхъестественных угроз Дельта Грин действительно может стать очень однообразной.

Эти четыре проблемы случаются чаще всего в играх Дельта Грин, с которыми я сталкивался, и они ломают игру. Но, конечно же, вы пришли сюда за решениями.

Давайте их обсудим.

Решения

Когда я вожу Дельта Грин, мне нравится ощущать это как джаз. Есть центральная тема, есть повторяющиеся риффы, есть разные взлеты и падения, но вы как бы чувствуете, куда движется музыка, или, по крайней мере, намерение этой музыки. Но когда в корне все меняется, я просто начинаю выдумывать. Для игроков это (надеюсь!) кажется непрерывным и структурированным, но для меня все иначе до тех пор, пока я не открою рот.

Открою вам секрет: многие из моих самых популярных миссий представляли собой не более чем набросок, заметку, за которой следовали

четыре-пять часов импровизации за игровым столом вживую, а затем (и только тогда) они были прописаны полностью.

Модуль “Вязкость” (Viscid) был полностью создан на лету на Gen Con[2], и это было прекрасно. По сути, у меня ничего не было написано о расследовании, только некоторые смутные идеи. То же самое с официальными модулями “Ночные этажи” (Night floors) и “Музыка из темной комнаты” (Music from darkened room).

Я просто… придумывал их на ходу.

Но как перейти от «*этого нет в описании миссии, поэтому я понятия не имею, что делать*» к «*если игроки могут представить варианты, то я делаю увлекательный игровой процесс для них*»? Что ж, это проще, чем вы думаете, и прыжок гораздо менее похож на прыжок в бездну.

Вот основы моего набора инструментов.

Используй правила, а не становись их заложником

Применяй для исправления: отсутствие вовлеченности, слишком большая пауза между кошмарами.

Для меня правила существуют для двух целей: *дать участникам общую систему взглядов и усилить ощущения за столом* (не очень важно *что* именно чувствовать, просто правила существуют для того, чтобы игроки *что-то* чувствовали).

Всякий раз, когда эти две вещи не важны (каждая из них более важна в одних случаях и не так сильно в других), не беспокойтесь о правилах. Игра никогда не должна превращаться в сдачу выпускных экзаменов. Если возникает вопрос о правилах – а это иногда случается – скорость предпочтительнее точности. Я предпочту быстрое решение, нежели мы дружно погрузимся в книгу правил на десять минут и миссия растает в нашей памяти.

Правила – это набор инструментов для Куратора. Они не оковы и никогда не должны быть обузой для кого-либо за столом. Если есть отступления от правил, делайте их короткими и приятными; в противном случае вы обнаружите недостаток вовлеченности или увеличение интервалов между кошмарами.

Цепляйся за возможности

Применяй для исправления: отсутствие вовлеченности, слишком много всего, слишком быстро.

---

[2] Это одна из старейших выставок достижений настольно-игровой индустрии в США. https://www.gencon.com/aboutus

Я всегда слежу за тем, о чем думают игроки во время игры, и, к счастью, большинство игроков высказывают то, что они думают, за столом. Они обсуждают планы и идеи и то, что, по их мнению, происходит. Если у вас это происходит, слушайте. Часто такие отступления наполнены отличными идеями способов зацепить агентов или замечательными подсказками как навести ужас или подавить его.

Пример (из жизни), как-то раз игрок вбросил между делом, что его пугают старые фотографии, так что, сессией или двумя позже, когда один из Агентов исчез с легкой руки Короля в Желтом, я заставил его появиться на старой фотографии, хорошо знакомой этому игроку. Так они узнали, что этот человек исчез – он был на черно-белой фотографии, которая, как им было известно, сделана 70 лет назад.

Эти маленькие лакомые кусочки (я записываю их в блокнот во время игры) являются боеприпасами, чтобы добавить ей глубины, которая находит отклик у игроков или добавляют возможностей для наполнения сессии, чтобы миссия не была раскрыта слишком рано.

Глубинные тайны

Применяй для исправления: отсутствие вовлеченности, слишком много всего, слишком быстро, событие катится ко всем чертям

Любая часть знаний или истории в миссии может быть расширена, и часто расширяется на лету. Добавление новых и интересных фактов для расследования Агентов, отвлекающих маневров, является *обязательным* для Куратора. Существовал ли культ, который они разыскивают, где-то в 60-70х годах? Опишите старую пожелтевшую листовку о бесплатном концерте на ферме культа со странным, начерченном от руки на рисунке раскрывшегося цветка знаком NEBLODZIN[3] на обороте. Куда этот странный оккультист ходит каждую среду со странным контейнером? Проследите за ним, чтобы узнать, что он увлекается горячей йогой, а странный контейнер – место хранения для коврика для йоги. Добавьте специй. Добавьте деталей. Развивайте.

Всякий раз, когда Агенты срывают покровы, ваша задача – подготовить *другой* покров, чтобы скрыть от них четкое представление о сути миссии. С помощью маленьких примочек Куратор может так лавировать, извиваться и выворачиваться, что игроки следуют его примеру, куда бы они ни пошли. Пока игроки за столом не пришли к выводу, на чем им нужно сосредоточиться, и не начали планировать, у них всегда есть еще одна тропа, по которой нужно идти, или подсказка, которую нужно исследовать, – а когда определятся… БАМ… они ваши.

[3] Отсылка к слову из молитвы древнему богу. Некоторое обсуждение значения по ссылке.

Намеки на ужасы

Применяй для исправления: отсутствие вовлеченности, слишком много всего, слишком быстро, событие катится ко всем чертям, слишком большая пауза между кошмарами

Неопределенность является ключевым моментом. Это, конечно, *прекрасно* видеть неестественное существо, но еще лучше видеть намеки на него, по крайней мере, поначалу. Я имею в виду, что мы все знаем, что в какой-то момент может возникнуть столкновение, но важно подготовить к нему, сделать его *интересным*.

Что, черт возьми, вырезало 60-сантиметровые борозды на боку Jeep Wrangler (*и разве они не похожи на следы КОГТЕЙ?*)?! Что оставило лужу хлора похожего на промышленный, под окном дома, где ночью видели людей? Кто названивает в полночь и каркающим нечеловеческим голосом говорит «Оно идет»?

Разверните, задайте напряжение, добавьте ужасу всему, чему сможете, не раскрывая его напрямую, и вы обнаружите, что вовлеченность за столом растет, поскольку игроки изо всех сил пытаются раскрыть истину.

Ебашь с ноги (неожиданно)

Применяй для исправления: отсутствие вовлеченности, слишком большая пауза между кошмарами

Иногда Куратору нужно просто выбить дверь и начать стрелять. Но не используйте это слишком часто. Столкновение с неестественной угрозой или даже с серьезным большим злом, когда агенты меньше всего этого ожидают, – отличный способ заставить понервничать.

Если вы планируете это сделать, постарайтесь сделать это так, чтобы игроки меньше всего этого ожидали, но чтобы это *имело* смысл. Например, я вел игру, в которой Агенты изучали старый особняк. Они решили остановиться в мотеле в 250 метрах от холма, на котором стоял разрушенный особняк, чтобы иметь возможность следить за ним. Днем они приходили и каталогизировали вещи, и убедились, что кто-то прячется внутри стен. Каждую ночь они возвращались в отель и чилили.

И вот однажды один из агентов обнаружил, что что-то последовало за ними из особняка, распахнуло окно в ванной и поджидало их во мраке номера. Следующие 8 ходов были *невероятными* и совершенно неожиданными (и включали в себя убийство утюгом в мотеле).

Когда чья-то тень спрыгнула со второго этажа отеля, на четвереньках пересекла шоссе и растворилась в ночи, оставив за собой след из крови убитого агента, можете мне поверить, другие игроки попереживали.